

# BASISPAKET FÜR DIE SIGMA-PLATTFORM

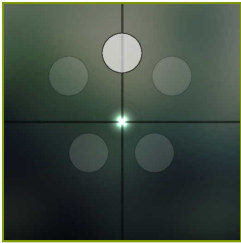
???

|   |    |
|---|----|
| <b>Hardware-Anforderungen</b>                 | 3  |
| Was wird benötigt?                            | 3  |
| <b>Datenbank der therapeutischen Aufgaben</b> | 4  |
| Bewegungszeit                                 | 4  |
| Bewegungsgenauigkeit                          | 6  |
| Funktionsbewegungen                           | 10 |
| Geteilte Aufmerksamkeit                       | 26 |
| Speicher                                      | 28 |
| Probleme lösen                                | 30 |
| Spezialisiert                                 | 30 |

# WAS WIRD BENÖTIGT?

Stellen Sie sicher, dass der PC, auf dem dieses Modul aktiv sein soll, VAST hat. Die Systemsteuerung ist installiert und dass die folgenden Hardware-Anforderungen erfüllt werden:

- Windows 10/11
- Intel Core i5 (8. Generation oder neuer). Wichtig: Vermeiden Sie Ultra-Low-Power-Versionen (z. B. i5-8250U), da diese möglicherweise die Leistungsanforderungen nicht erfüllen. Bevorzugen Sie Standard- oder Hochleistungs-CPUs.
- Minimum: 8 GB RAM (16 GB oder mehr empfohlen für optimale Leistung).

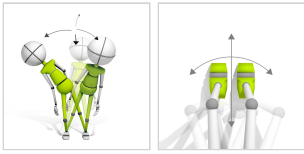


# BEWEGUNGSZEIT

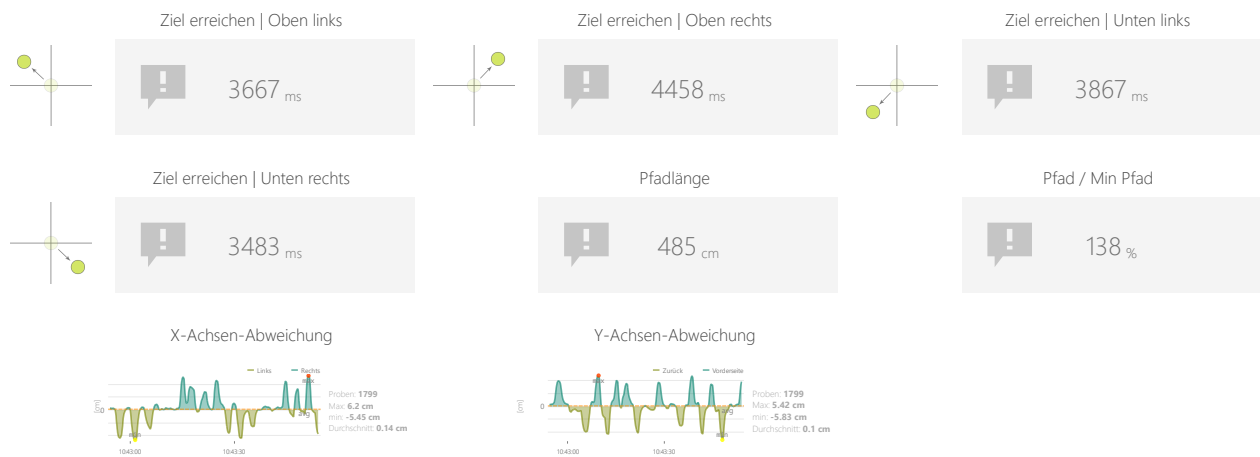
## DYNAMISCHER TEST

Messen Sie die Zeit, die benötigt wird, um eine Bewegung einer Gliedmaße oder eines anderen Körperteils auszuführen. Sie wird von der Ruhe- bis zur Zielposition gemessen.

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Basistyp
- Bereich
- Passen Sie die Füße an
- Pfad anzeigen
- Wiederholungen

### ZIELE

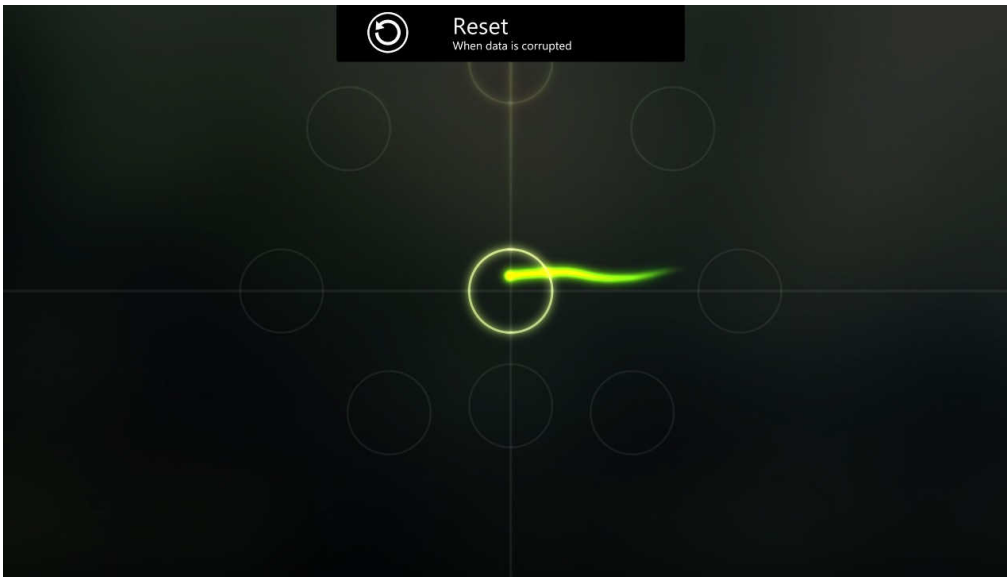
- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit
- Dynamik der geplanten Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Bewegen Sie den Punkt auf das markierte Ziel und halten Sie ihn einen Moment lang. Das nächste Ziel wird hervorgehoben.



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



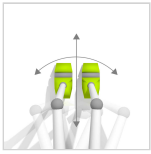


# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

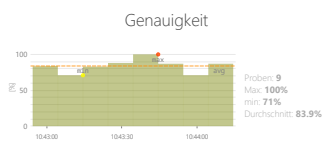
## FISCHE

Messen und Üben individueller Fertigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster bei einer gegebenen Geschwindigkeit und Reichweite.

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl

30 Punkt(e)



Bewegungsgenauigkeit

20 %

## ANPASSUNGEN

- Basistyp
- Aufgabendauer
- Bewegungsmodus
- Bereich
- Form der Route
- Passen Sie die Füße an
- Geschwindigkeit der Objekte

## ZIELE

- 3D-Bewegungsreproduktion
- Geplante Bewegungen
- Muskelverstärkung
- Bewegungsgenauigkeit
- Visuelle motorische Koordination

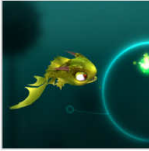
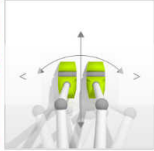
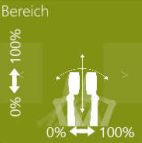

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

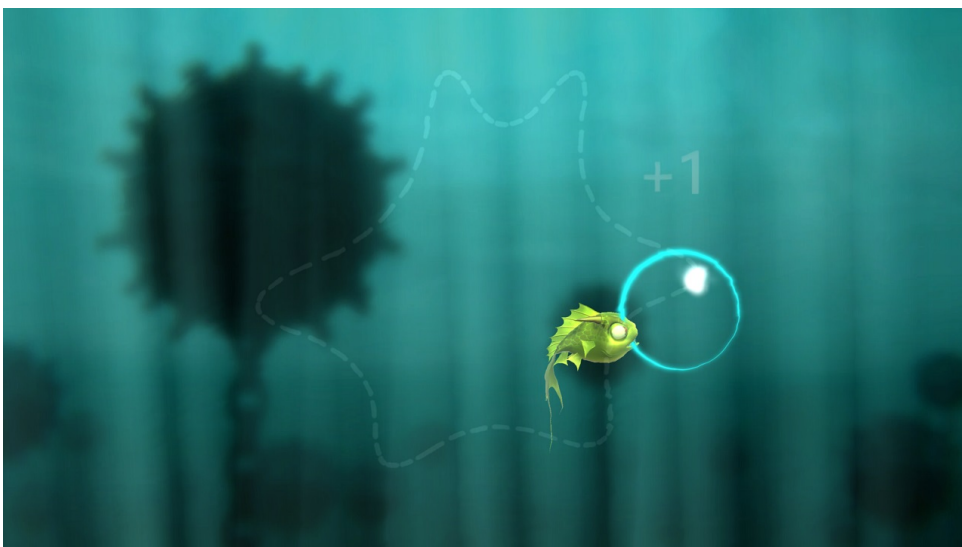
Bewegen Sie den blauen Kreis, um die Funkenquelle vor den Fischen zu schützen. Wenn sich die Funkenquelle innerhalb des Kreises befindet, ist sie sicher

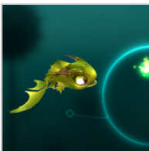
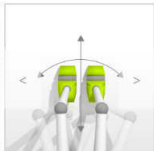
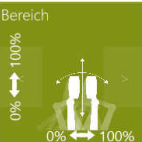



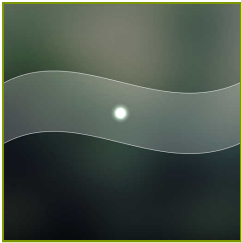
## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|   |  |
|---|--|
|                    |             |
| Schwierigkeit<br><b>brauch</b>  |  |
| Basistyp<br><b>Rund</b>   | Dauer<br><b>90s</b>  |
| Bewegungsmodus<br><b>Links</b>  | Bereich<br> |
| Form der Route<br> | Sigma-Konfiguration<br><b>beliebige Position</b>   |
| Geschwindigkeit der Objekte<br><b>100%</b>  |  |



|   |  |
|---|--|
|                    |             |
| Schwierigkeit<br><b>1/3</b>   |  |
| Basistyp<br><b>Rund</b>   | Dauer<br><b>90s</b>  |
| Bewegungsmodus<br><b>Links</b>  | Bereich<br> |
| Form der Route<br> | Sigma-Konfiguration<br><b>beliebige Position</b>   |
| Geschwindigkeit der Objekte<br><b>100%</b>  |  |

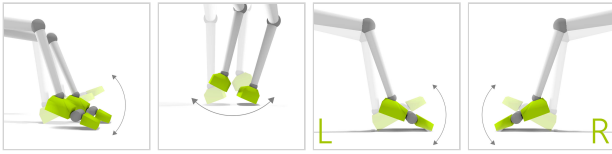


# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

## DIAGRAMM

Messen und Üben individueller Fertigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster bei einer gegebenen Geschwindigkeit und Reichweite.

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Form des Diagramms (sinusförmig, trapezförmig, rechteckig)
- Basistyp
- Aufgabendauer
- Bereich
- Passen Sie die Füße an

### ZIELE

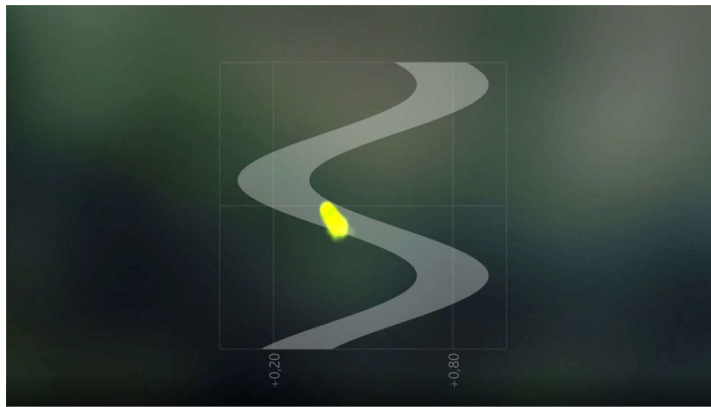
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit  
**3/3**

Konfiguration des Diagramms

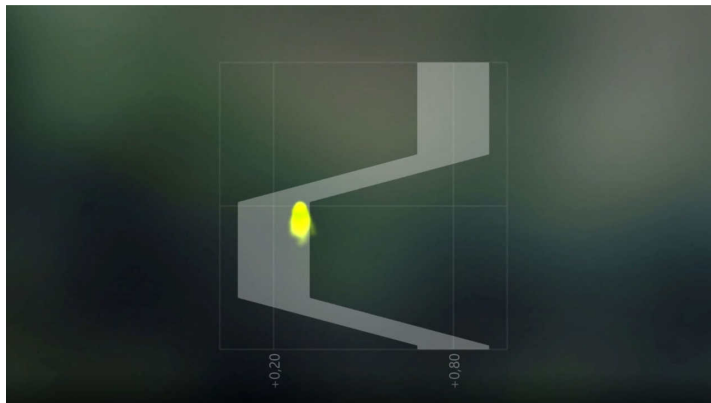
4.0s  $\pm$  20%

Basistyp: **Rund**

Dauer: **30s**

Bereich: 0%  $\leftrightarrow$  100%

Sigma-Konfiguration: beliebige Position



Schwierigkeit  
**1/3**

Konfiguration des Diagramms

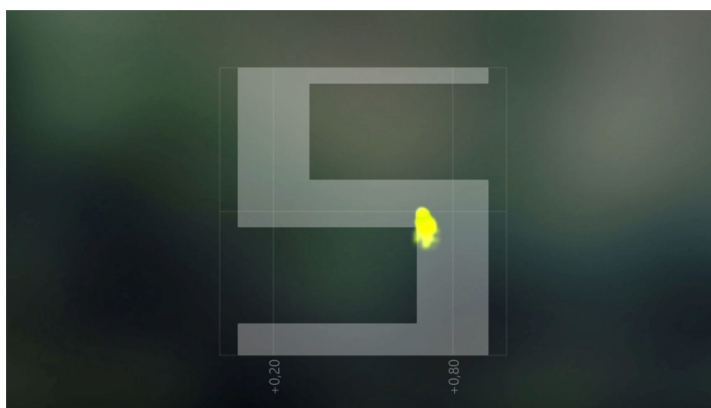
4.0s  $\pm$  40%

Basistyp: **Rund**

Dauer: **90s**

Bereich: 0%  $\leftrightarrow$  100%

Sigma-Konfiguration: beliebige Position



Schwierigkeit  
**brauch**

Konfiguration des Diagramms

$\pm$  20%  $\uparrow$  2.0s  $\downarrow$  2.0s  $\uparrow$  1.0s  $\downarrow$  1.0s

Basistyp: **Rund**

Dauer: **30s**

Bereich: 0%  $\leftrightarrow$  100%

Sigma-Konfiguration: beliebige Position



# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## VAMPIRE

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



## ANPASSUNGEN

- Positionen, um Ziele zu haben
- Basistyp
- Aufgabendauer
- Bereich
- Passen Sie die Füße an
- Zeit zwischen Objekten
- Reaktionszeit bearbeiten

## ZIELE

- Visuelle motorische Koordination
- Übung mit oder ohne Unterstützung einer gesunden Gliedmaße
- Spontane Bewegungen im 3D-Raum
- Bewegungsgeschwindigkeit

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie mit Ihrem Schwert fliegende Vampire nieder, die Sie beißen wollen.



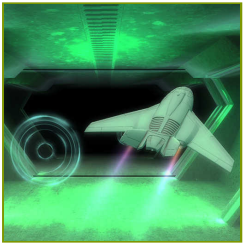
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



|   |  |
|---|--|
|   |  |
| Schwierigkeit<br><b>1/3</b>                   |  |
| Aktive Positionen<br>                         | Basistyp<br>Rund   |
| Dauer<br>90s                                  | Bereich<br>  |
| Sigma-Konfiguration<br><br>beliebige Position | Zeit zwischen Objekten<br>2s<br>Reaktionszeit bearbeiten<br>2s |



|   |  |
|---|--|
|   |  |
| Schwierigkeit<br><b>1/3</b>                   |  |
| Aktive Positionen<br>                         | Basistyp<br>Rund   |
| Dauer<br>90s                                  | Bereich<br>  |
| Sigma-Konfiguration<br><br>beliebige Position | Zeit zwischen Objekten<br>2s<br>Reaktionszeit bearbeiten<br>2s |

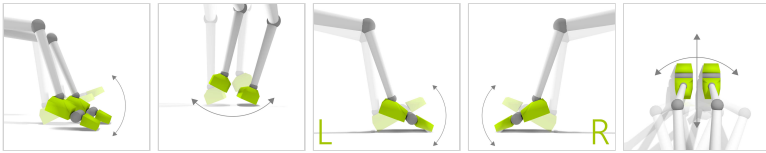


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

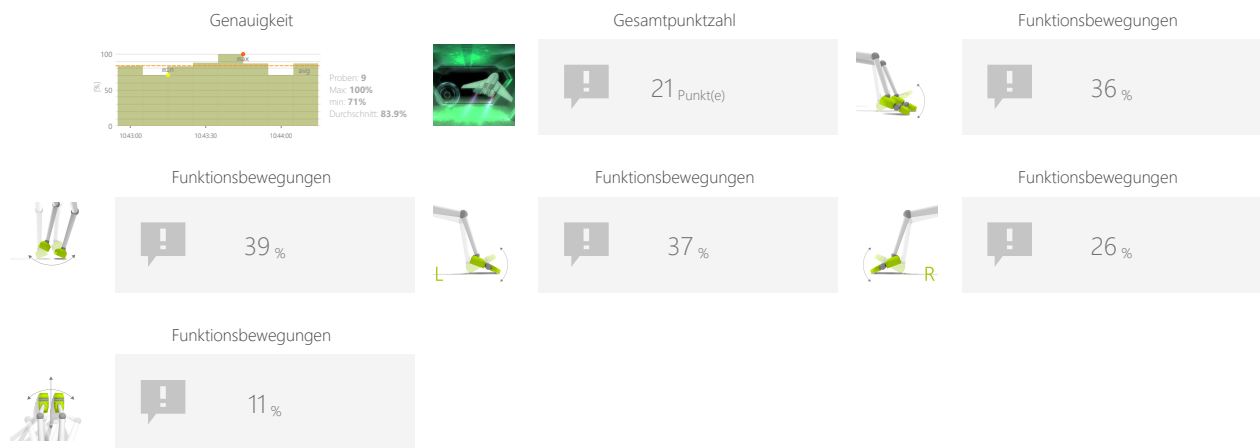
## FLUGZEUG

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



## ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Basistyp
- Aufgabendauer
- Bereich
- Passen Sie die Füße an

## ZIELE

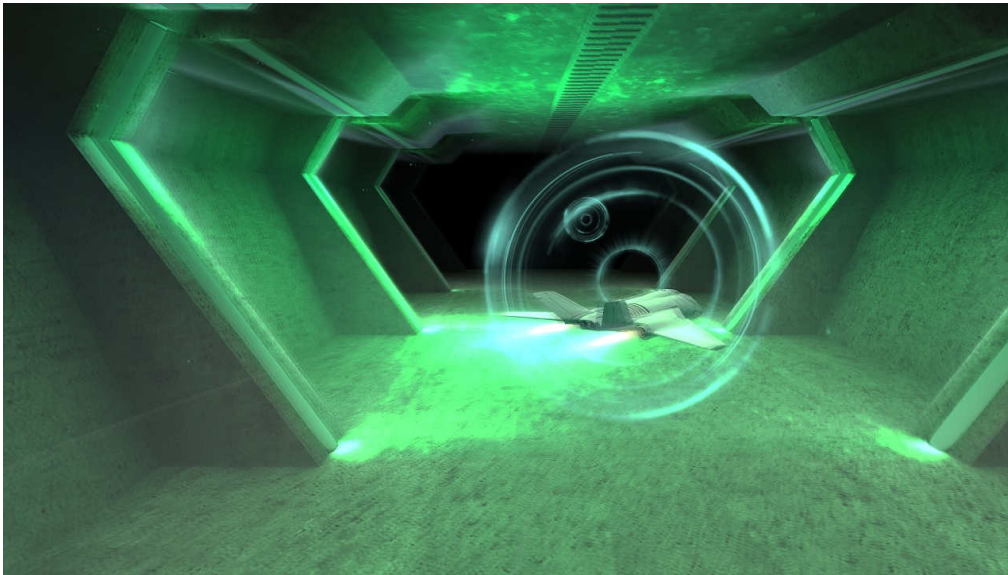
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Lassen Sie das Flugzeug durch die Kreise fliegen. Je näher es zur Mitte fliegt, desto mehr Punkte erhalten Sie



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|   |                     |
|---|---------------------|
|   |                     |
| Schwierigkeit                           |                     |
| 2/4                                     |                     |
| Geschwindigkeit                         |                     |
| 100%                                    |                     |
| Geschwindigkeit automatisch eingestellt |                     |
| Basistyp                                | Dauer               |
| Rund                                    | 90s                 |
| Bereich                                 | Sigma-Konfiguration |
| 0% ↔ 100%                               | beliebige Position  |

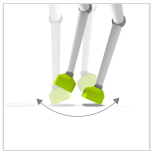


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## STEINE

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Basistyp
- Aufgabendauer
- Bereich
- Passen Sie die Füße an

### ZIELE

- Wahrnehmung
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Reaktion auf die positiven visuellen Reize
- Reaktion auf negative visuelle Reize

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Lassen Sie das Raumschiff die bunten Kreaturen einsammeln und weichen Sie den Felsen aus



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|   |                     |
|---|---------------------|
|   |                     |
| Schwierigkeit                           |                     |
| 1/3                                     |                     |
| Geschwindigkeit                         |                     |
| 100%                                    |                     |
| Geschwindigkeit automatisch eingestellt |                     |
| Basistyp                                | Dauer               |
| Rund                                    | 90s                 |
| Bereich                                 | Sigma-Konfiguration |
| 0% ↔ 100%                               | beliebige Position  |

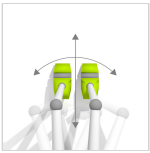


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## HAMMER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



## ANPASSUNGEN

- Positionen, um Ziele zu haben
- Basistyp
- Aufgabendauer
- Bereich
- Passen Sie die Füße an
- Reaktionszeit bearbeiten
- Größe des Visiers

## ZIELE

- Planung und Strategie
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

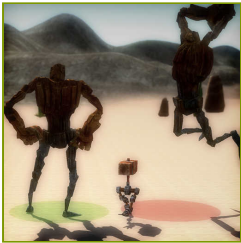
Zerschlagen Sie die brennenden Fässer so schnell Sie können. Kehren Sie dann in die Mitte zurück



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                     |                          |
|---------------------|--------------------------|
|                     |                          |
| Schwierigkeit       |                          |
| 1/3                 |                          |
| Aktive Positionen   | Basistyp                 |
|                     | Rund                     |
| Dauer               | Bereich                  |
| 90s                 | 0% 100%                  |
| Sigma-Konfiguration | Reaktionszeit bearbeiten |
| beliebige Position  | 10s                      |
|                     | Größe des Visiers        |
|                     | 125%                     |

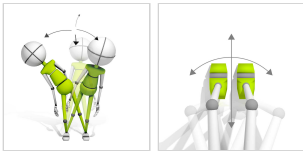


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

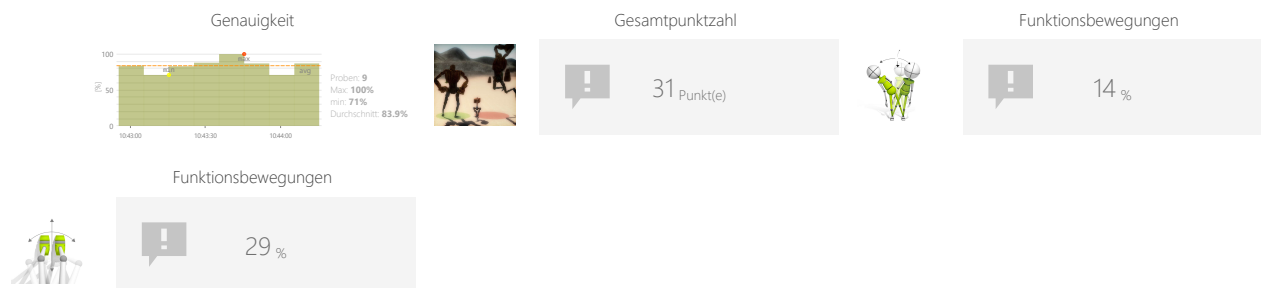
## WEGRENNEN

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



## ANPASSUNGEN

- Basistyp
- Aufgabendauer
- Bereich
- Passen Sie die Füße an
- Anzahl der Feinde
- Geschwindigkeit der Gegner

## ZIELE

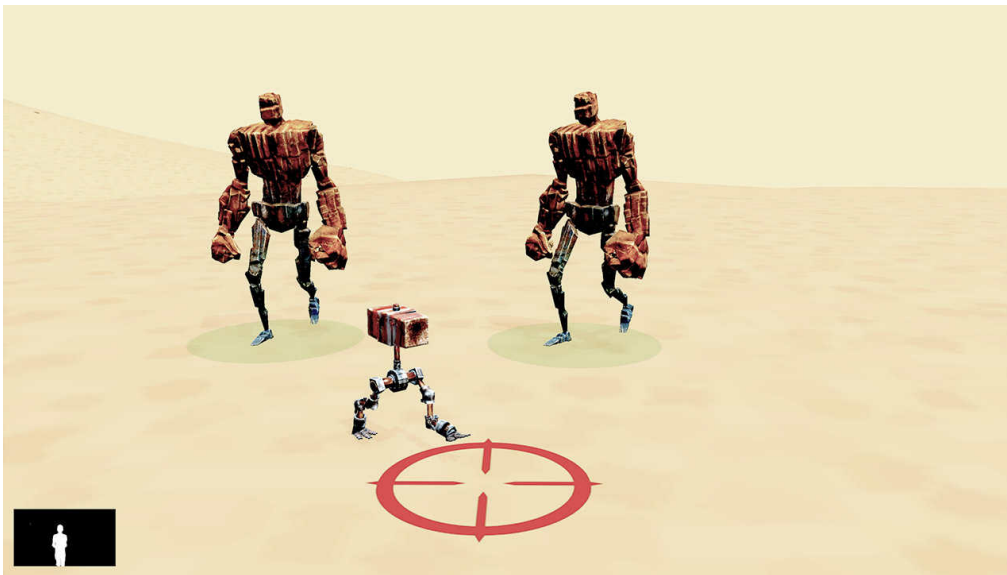
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Fokussierung
- Wahrnehmung

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

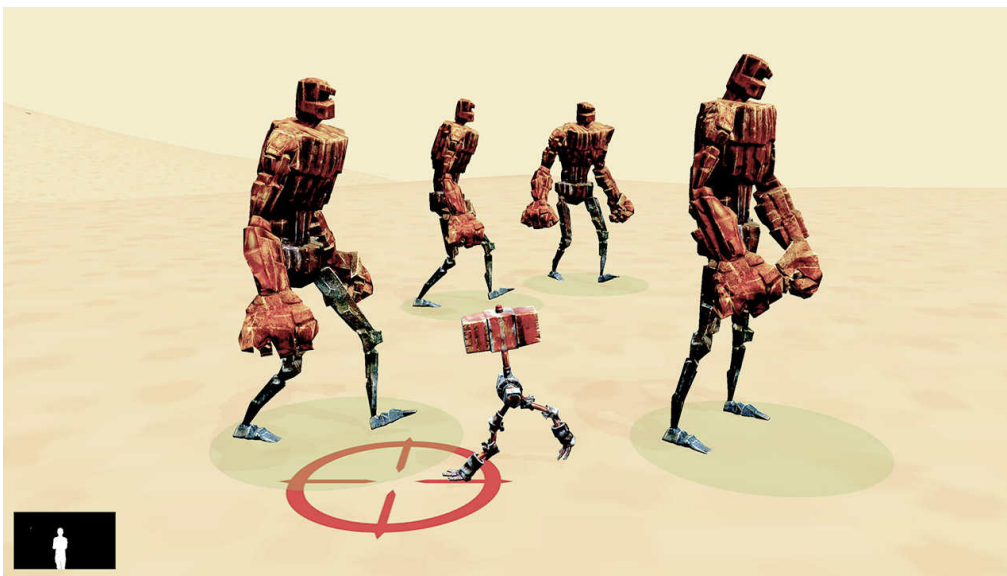
Halten Sie sich von den großen Robotern fern



### BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                            |                    |
|----------------------------|--------------------|
|                            |                    |
| Schwierigkeit              | 1/3                |
| Basistyp                   | Rund               |
| Dauer                      | 90s                |
| Bereich                    | 0% → 100%          |
| Sigma-Konfiguration        | bellebige Position |
| Anzahl der Feinde          | 2                  |
| Geschwindigkeit der Gegner | 100%               |



|                            |                    |
|----------------------------|--------------------|
|                            |                    |
| Schwierigkeit              | brauch             |
| Basistyp                   | Rund               |
| Dauer                      | 90s                |
| Bereich                    | 20% → 80%          |
| Sigma-Konfiguration        | bellebige Position |
| Anzahl der Feinde          | 4                  |
| Geschwindigkeit der Gegner | 100%               |

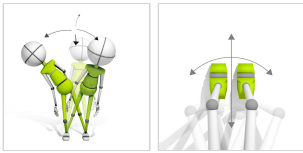


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

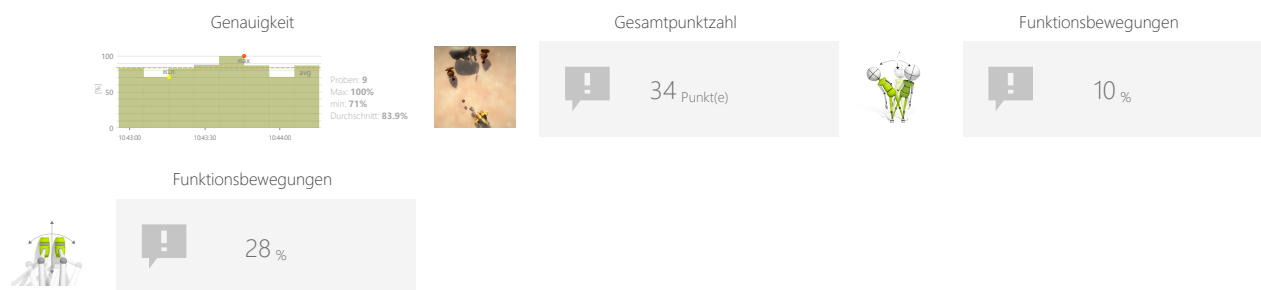
## AUTOMATISCHE KANONE

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



## ANPASSUNGEN

- Basistyp
- Aufgabendauer
- Bereich
- Passen Sie die Füße an
- Distraktoren aktivieren
- Zeit zwischen Kanonenkugeln
- Zeit zwischen Feinden
- Geschwindigkeit der Gegner

## ZIELE

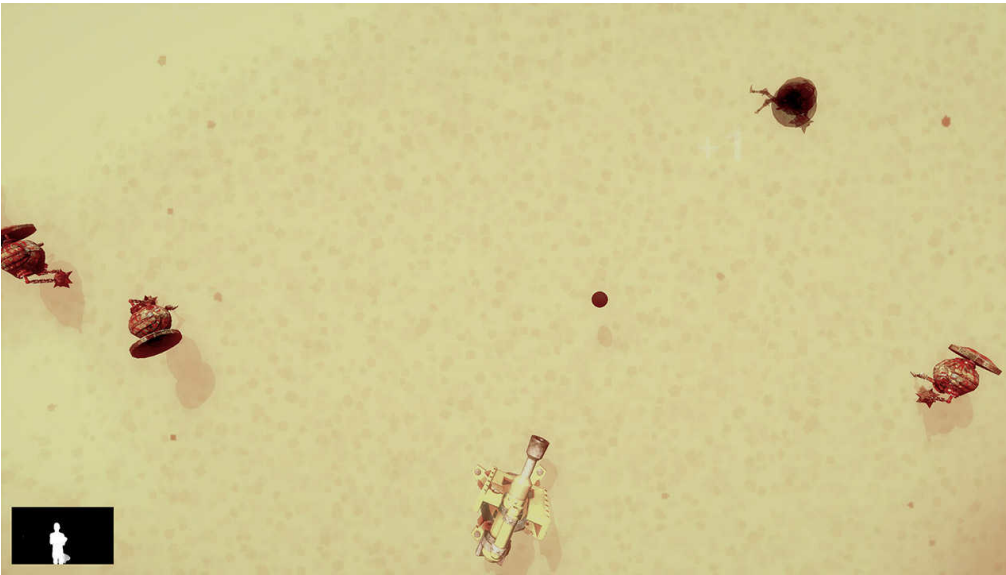
- Geteilte Aufmerksamkeit
- Spontane Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

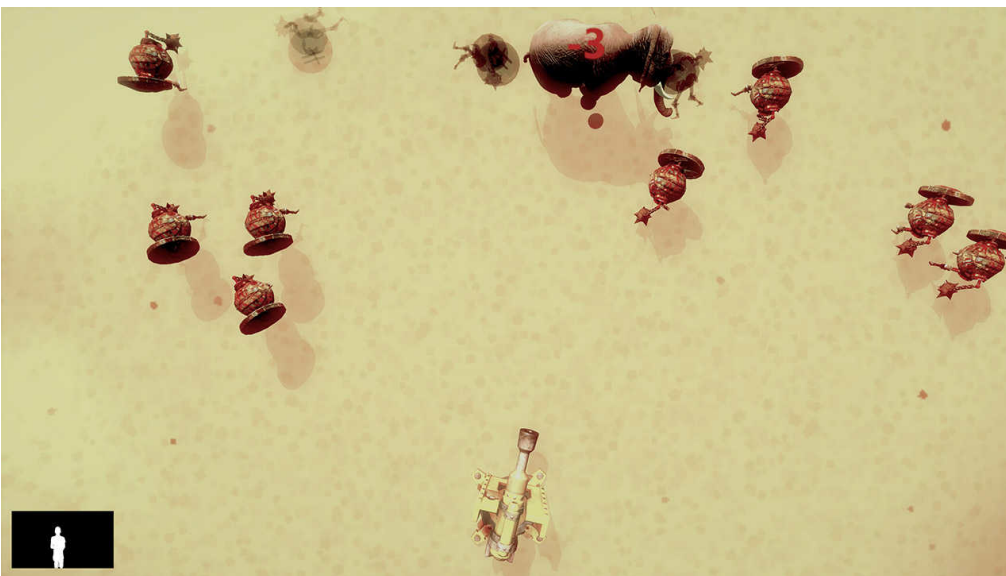
Verwenden Sie die Kanonen um die Roboter zu zerstören, aber vermeiden Sie die Elefanten zu treffen



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|  |   |
|--|---|
|  |   |
| Schwierigkeit <b>1/3</b>               |   |
| Basistyp<br><b>Rund</b>                | Dauer<br><b>90s</b>                           |
| Bereich<br>0% 100%<br>                 | Sigma-Konfiguration<br><br>beliebige Position |
| Distraktoren aktivieren<br><b>Nein</b> | Zeit zwischen Kanonenkugeln<br><b>1s</b>      |
| Zeit zwischen Feinden<br><b>3s</b>     | Geschwindigkeit der Gegner<br><b>50%</b>      |



|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      |   |
| Schwierigkeit <b>brauch</b>          |   |
| Basistyp<br><b>Rund</b>              | Dauer<br><b>90s</b>                           |
| Bereich<br>0% 100%<br>               | Sigma-Konfiguration<br><br>beliebige Position |
| Distraktoren aktivieren<br><b>Ja</b> | Zeit zwischen Kanonenkugeln<br><b>1s</b>      |
| Zeit zwischen Feinden<br><b>3s</b>   | Geschwindigkeit der Gegner<br><b>50%</b>      |



# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## KASTENBRECHER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Positionen, um Ziele zu haben
- Basistyp
- Aufgabendauer
- Bereich
- Passen Sie die Füße an
- Erforderliche Kraft

### ZIELE

- 3D-Bewegungsreproduktion
- Bewegungsbewusstsein
- Muskelverstärkung
- Sich wiederholende Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie die Kisten mit dem Schläger



### BEISPIELEINSTELLUNGEN



|   |                                   |
|---|-----------------------------------|
|   |                                   |
| Schwierigkeit <b>1/3</b>                      |                                   |
| Aktive Positionen<br>                         | Basistyp<br><b>Rund</b>           |
| Dauer<br><b>90s</b>                           | Bereich<br>20% ↔ 80%              |
| Sigma-Konfiguration<br><br>beliebige Position | Erforderliche Kraft<br><b>50%</b> |

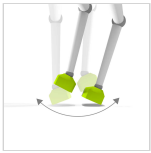


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## KRANKENWAGEN

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



## ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Basistyp
- Aufgabendauer
- Bereich
- Passen Sie die Füße an
- Abstand zwischen den Autos

## ZIELE

- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Fokussierung
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung
- Visuelle motorische Koordination

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fahren Sie so schnell Sie können und weiche Sie anderen Autos aus



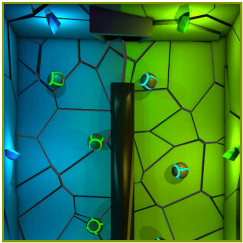
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



|   |   |
|---|---|
|   |   |
| Schwierigkeit <b>2/3</b>  |   |
| Geschwindigkeit <b>50%</b><br>Geschwindigkeit automatisch eingestellt |   |
| Basistyp <b>Rund</b>  | Dauer <b>90s</b>                              |
| Bereich <b>0% ↔ 100%</b>  | Sigma-Konfiguration <b>beliebige Position</b> |
| Abstand zwischen den Autos <b>50%</b>                                 |   |



|   |   |
|---|---|
|   |   |
| Schwierigkeit <b>brauch</b>   |   |
| Geschwindigkeit <b>50%</b><br>Geschwindigkeit automatisch eingestellt |   |
| Basistyp <b>Rund</b>  | Dauer <b>90s</b>                              |
| Bereich <b>0% ↔ 100%</b>  | Sigma-Konfiguration <b>beliebige Position</b> |
| Abstand zwischen den Autos <b>200%</b>                                |   |

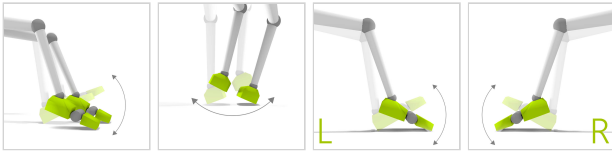


# GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

## SORTIERER

Messen und Trainieren der Fähigkeit des Patienten, um im Laufe der Zeit mehr als eine Aktivität auszuführen und sich gleichzeitig auf mehrere Informationskanäle zu konzentrieren.

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Basistyp
- Aufgabendauer
- Bereich
- Passen Sie die Füße an
- Anzahl der Objekte
- Lückengröße
- Geschwindigkeit der Objekte

### ZIELE

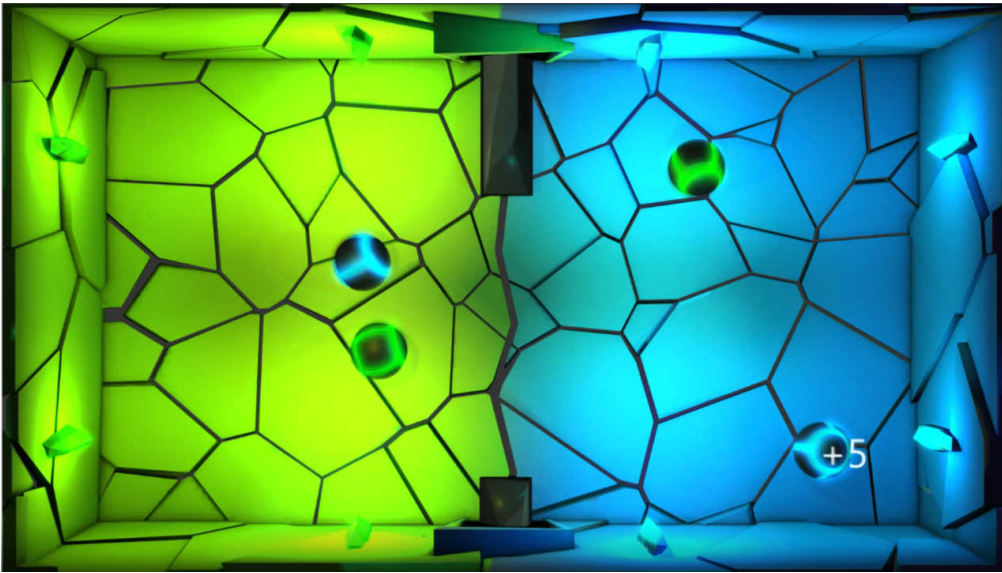
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Übung mit oder ohne Unterstützung einer gesunden Gliedmaße

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

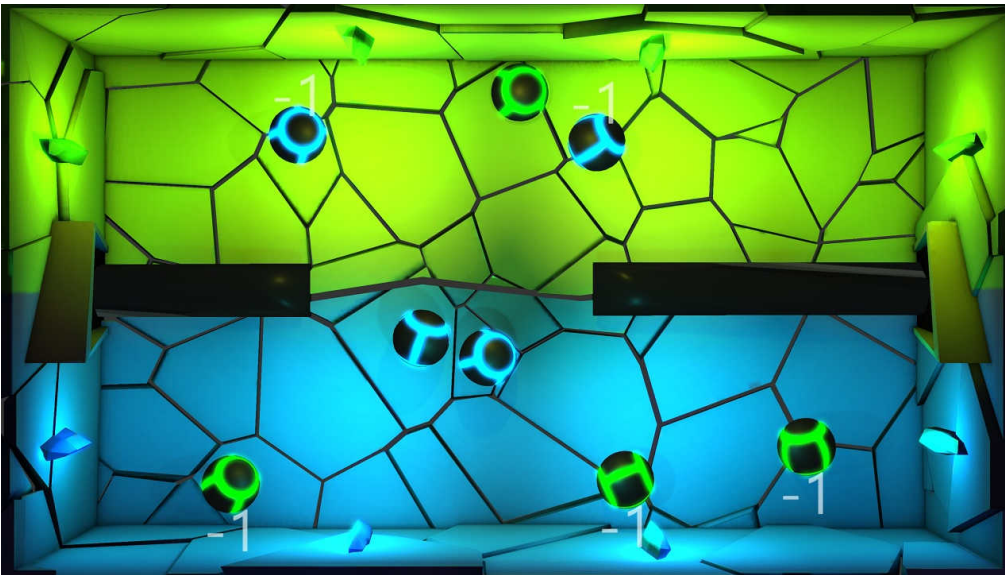
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



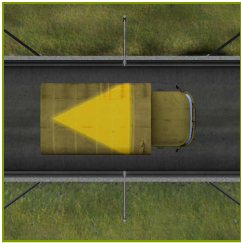
**BEISPIELEINSTELLUNGEN**



|  |   |
|--|---|
|  |   |
| Schwierigkeit <b>1/3</b>                   |   |
| Basistyp<br><b>Rund</b>                    | Dauer<br><b>90s</b>                           |
| Bereich<br><br>0% ↔ 100%                   | Sigma-Konfiguration<br><br>beliebige Position |
| Anzahl der Objekte<br><b>4</b>             | Lückengröße<br><b>150%</b>                    |
| Geschwindigkeit der Objekte<br><b>100%</b> |   |



|  |   |
|--|---|
|  |   |
| Schwierigkeit <b>brauch</b>                |   |
| Basistyp<br><b>Rund</b>                    | Dauer<br><b>90s</b>                           |
| Bereich<br><br>0% ↔ 100%                   | Sigma-Konfiguration<br><br>beliebige Position |
| Anzahl der Objekte<br><b>8</b>             | Lückengröße<br><b>150%</b>                    |
| Geschwindigkeit der Objekte<br><b>100%</b> |   |

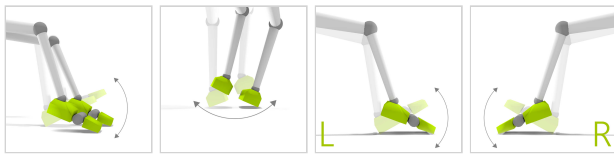


# SPEICHER

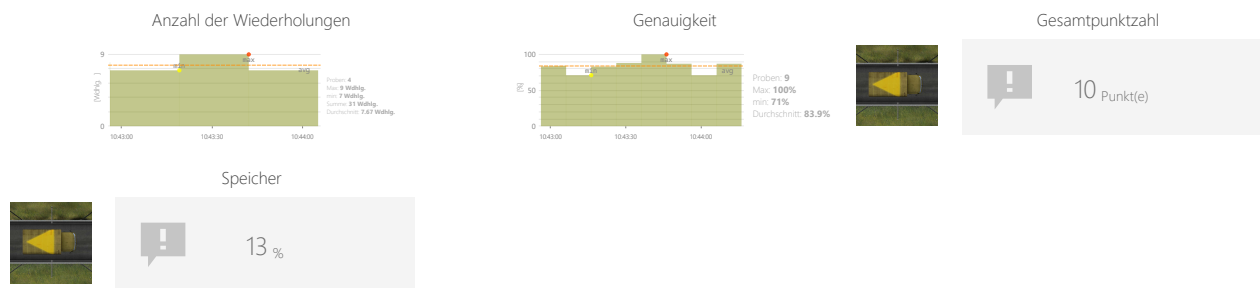
## LASTWAGEN

Messen und Trainieren der individuellen Fähigkeiten, um Informationen zu merken.

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Basistyp
- Aufgabendauer
- Bereich
- Passen Sie die Füße an
- Optionen

### ZIELE

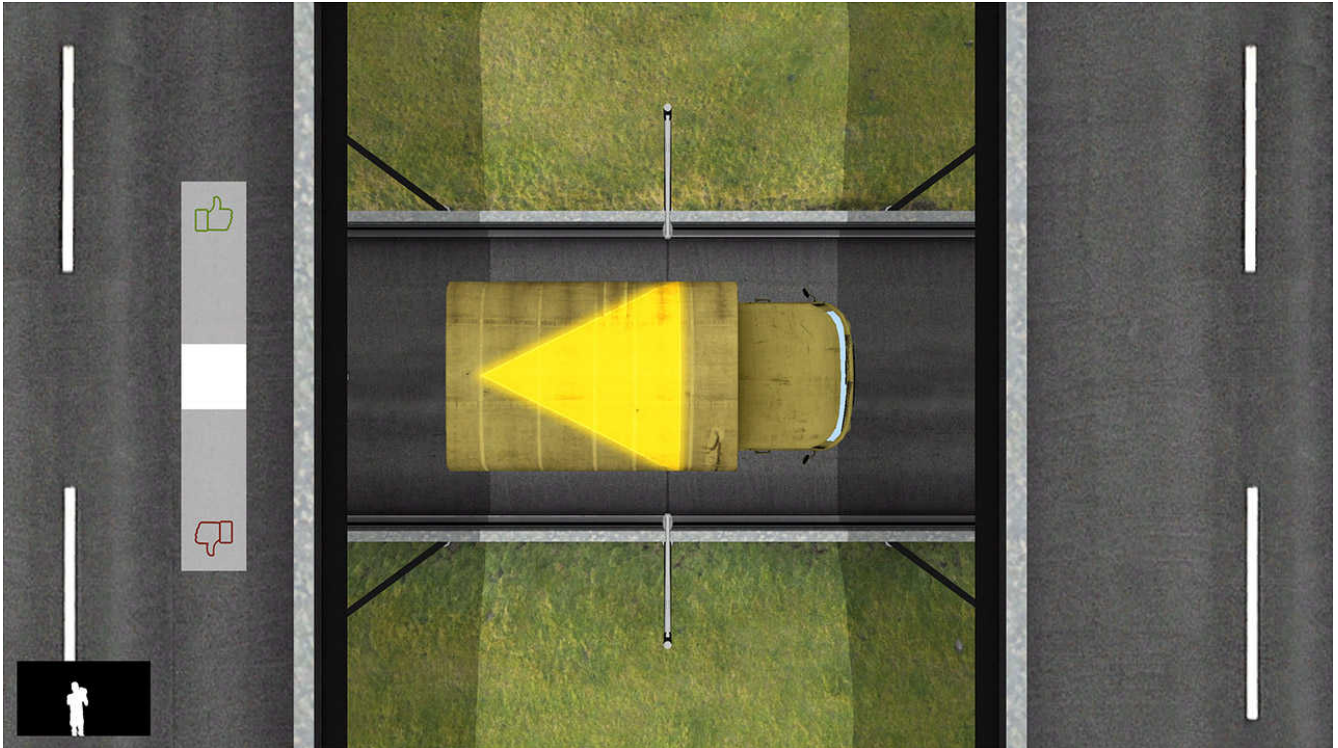
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Merken Sie sich die Form und/oder die Farbe auf dem Dach des Autos, das Sie sehen. Entscheiden Sie mit Daumen hoch oder runter, ob das nächste Auto die gleiche Form und/oder Farbe auf dem Dach hat wie das vorherige.



## BEISPIELEINSTELLUNGEN





# SPEZIALISIERT

## BLUTDRUCK

Spezialisierte Aufgaben und Auswertungen, die Daten aus mehreren Kategorien sammeln oder eine einzigartige Zielsetzung haben.

### KONTROLLMODI



### ANPASSUNGEN

- Basistyp
- Passen Sie die Füße an

### ZIELE

- Überwachen externer Parameter

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Messen Sie Ihren Blutdruck und geben Sie das Ergebnis ein



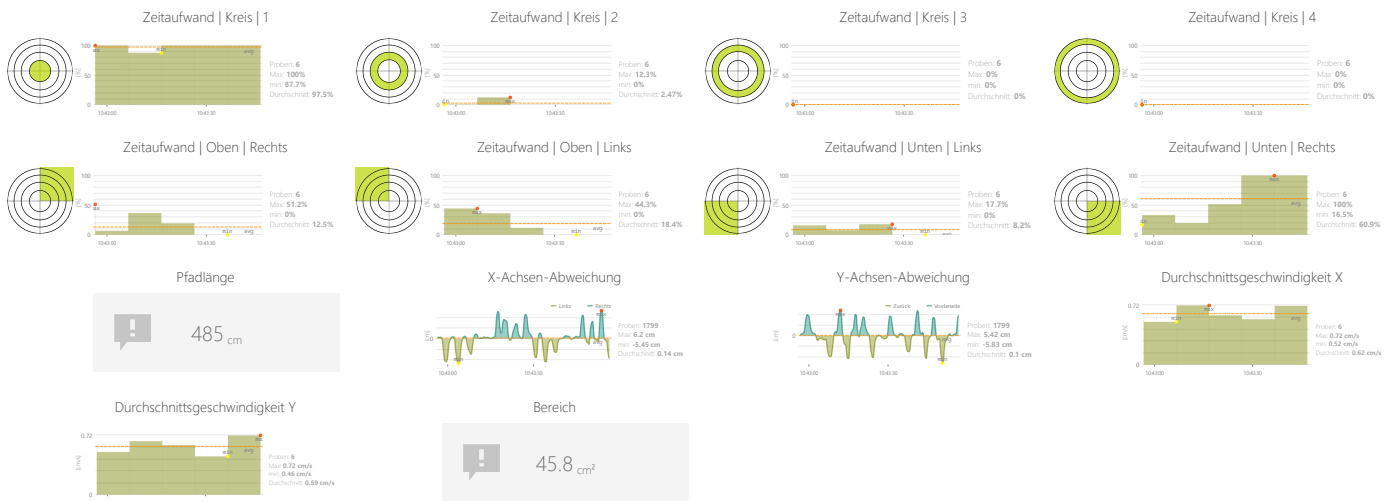
# SPEZIALISIERT STABILITÄTSTEST

Spezialisierte Aufgaben und Auswertungen, die Daten aus mehreren Kategorien sammeln oder eine einzigartige Zielsetzung haben.

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



## ANPASSUNGEN

- Basistyp
- Endzeit der Aktion
- Passen Sie die Füße an
- Feedback anzeigen
- Radius

## ZIELE

- Entspannung
- Haltungsstabilität

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Halten Sie Ihren Körper im Gleichgewicht